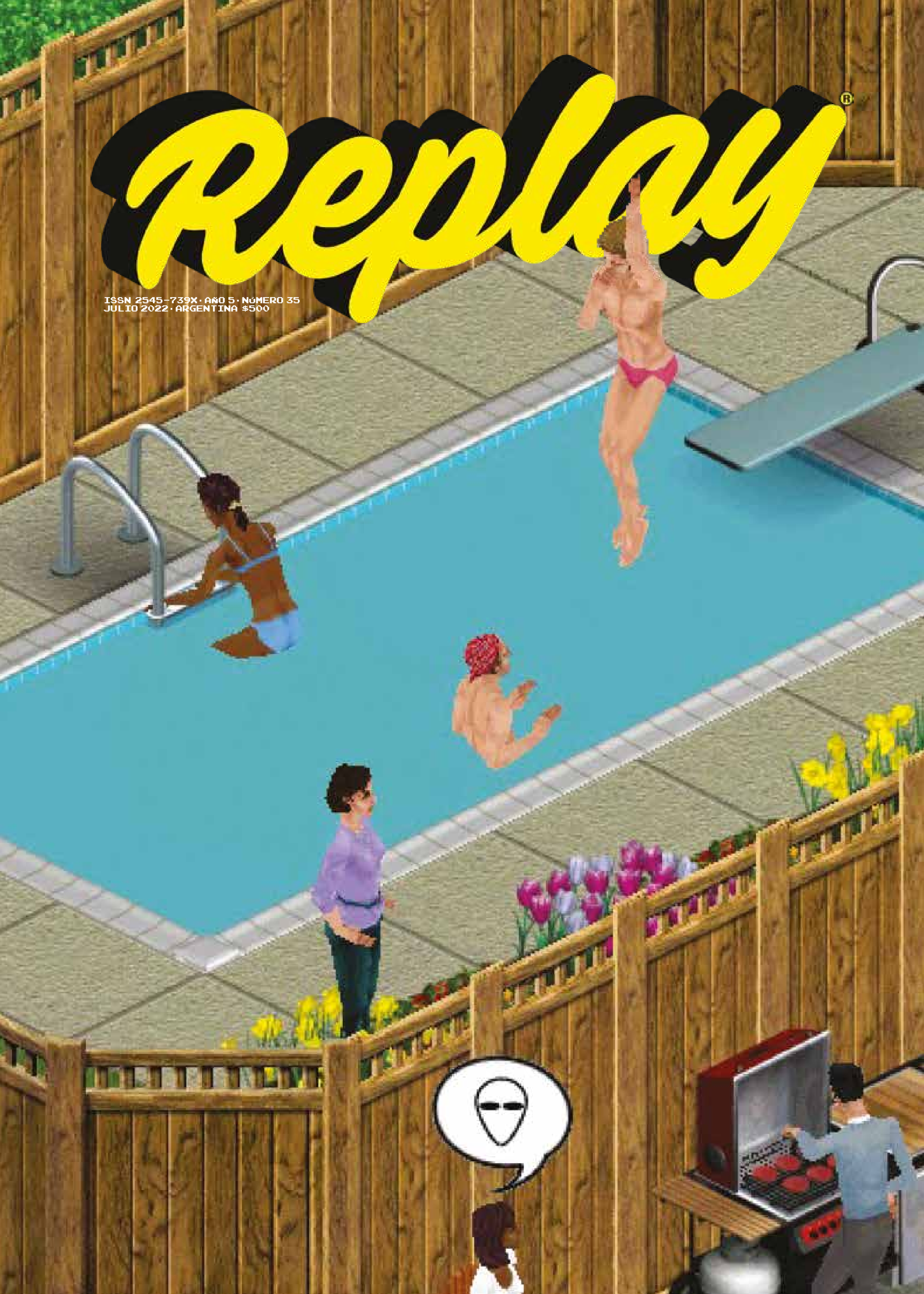

Replay®
ISSN 2545-739X · AÑO 5 · NÚMERO 35
JULIO 2022 · ARGENTINA $500



REVISTAREPLAY.COM.AR





LA HEGEMONÍA ÑOÑA

El pasado 22 de mayo tuvimos el agrado de ser invitados a Argentina Comic Con, la convención más grande de cultura pop del país, para dar una charla sobre la llegada de los videojuegos a la Argentina. La cita tuvo lugar en el enorme centro de exposiciones de Costa Salguero en una jornada fresca y agradable, aunque dentro del lugar hacía un calor solo explicable por la concentración de personas recorriendo cada uno de los stands como un hormiguero minutos antes de que empiece el invierno.

Hacía mucho (muuuucho) tiempo que no iba a una convención friki y el paso de los años no fue en vano. Todavía recuerdo las Fantabaires, las Expocomics y otros eventos de otakus porteños cuyos nombres afortunadamente he olvidado. Llamativamente, la onda sigue siendo la misma: muchxs adolescentes disfrazadxs, tiradxs en el piso con sus bolsas, comiendo un paty con sobreprecio y kétchup. La dimensión, sin embargo, es muy distinta, hoy la nerdencia tiene una hegemonía que en los 90 y los 2000 no tenía, y así lo demuestran las colas en los stands de *Stranger Things* y *Star Wars* o la omnipresencia de los superhéroes de Marvel y DC en cada rincón. La sensación, como ñoño de 35, es que hemos vencido.

¿A qué costo? Bueno, me crucé con algún que otro furro y pelados cargando almohadas con estampados hentai. Pero también con padres y madres con sus hijxs y artistas locales vendiendo su propio merch. Además de, lo más importante, muchas caras nuevas interesadas en lo que teníamos para contar de nuestro trabajo en la revista.

Bienvenidxs sean todxs.

▶ EZEQUIEL VILA

equipo Replay | Año 5 · Nº35
FUNDADA EN OCTUBRE DE 2016 POR CARLOS MAIDANA Y JUAN IGNACIO PAPALEO · TERCERA ÉPOCA · Julio 2022

Diseño y dirección: Juan Ignacio Papaleo **Editor:** Ezequiel Vila **Jefe de redacción:** Sergio Andrés Rondán **Redactorxs:** Camila Chávez, Carlos Andrés Maidana, Sofía Checchi, Enrique D. Fernández, gBot **Corrección:** Hernán Moreno **Retoque digital:** Romina Tosun **Colaboran en este número:** Berdyx.

ISSN 2545-739X.

Esta edición se terminó de imprimir en el mes de julio de 2022.

R E V I S T A R E P L A Y . C O M . A R





Revista Replay · @revista_replay · revistareplay





Nuestros videos son producción de *Replay* junto a: bocha-tv.net

PIÑA VA, PIÑA VIENE, DR. WILY SE ENTRETIENE

¡Llegó el momento de darles un uso a todas esas horas cazando Mavericks y robots rebeldes!

POR GBOT

Uno de los problemas más grandes de volverte ridículamente bueno en los juegos de un jugador es que en algún punto puede surgirte un interrogante: "¿juego bien a este juego o es que lo conozco tan de memoria que solo gano por eso?". Jugás a la saga Megaman X, conocés los patrones de ataques de los enemigos, qué ataque afecta más a cada boss…, entonces, ¿es más memoria que habilidad? ¡A no desesperarse! En *Replay* sabemos cómo podés responder tu dilema filosófico: ¡llegó *Megaman X Online Deathmatch* al rescate para que demuestres que nadie usa al "hombre mega" como vos!

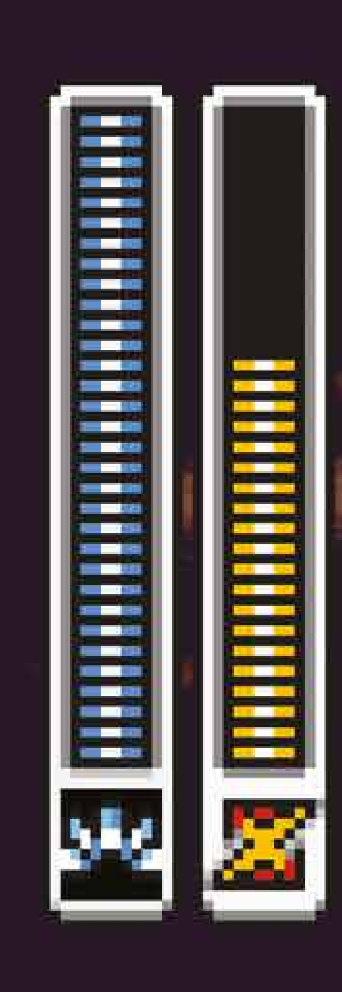
Megaman X Online Deathmatch nos da la oportunidad de poner a prueba nuestras habilidades como cazadores de Mavericks en peleas online o en una red local, en escenarios basados en algunos de los niveles más emblemáticos de los tres juegos de la saga en SNES. Cuenta con varios modos de juego como deathmatch (el buen todos contra todos), deathmatch por equipos y otros grandes clásicos de los juegos multiplayer online, como capturar la bandera, eliminación (como deathmatch, pero con un límite de vidas) y eliminación por equipos. También incluye un modo 1v1 en escenarios más chicos con plataformas y con la cámara un poco más alejada, casi como si fuera un *Super Smash Bros.* del *Megaman X*. ¡Qué lujo!

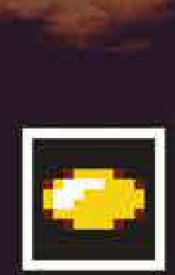
En todos estos modos pueden participar hasta 8 jugadores que pueden elegir entre Megaman (con las armaduras que pueden obtenerse en los *Megaman X, X2* y *X3*), Zero, Axl (que apareció por primera vez en *Megaman X7*) y hasta antagonistas como Vile y el mismísimo Sigma. Cada personaje es mucho más que una copia de lo que es en los juegos de Capcom: sus movimientos y habilidades fueron rediseñados y balanceados para tener sus ventajas y desventajas frente a los demás personajes. La página oficial del *Megaman X Online Deathmatch* incluye una extensa sección titulada *Characters*, donde no solo presenta a los personajes y explica sus movimientos, sino que además describe cómo son las peleas con los demás personajes (en otras palabras, describe cada uno de los *match-ups*). Por ejemplo, Zero es muy bueno contra Axl porque puede reflejar sus proyectiles, pero su espada no es muy efectiva contra la armadura de Vile, que casi lo anula por completo.

De momento, el juego cuenta con servidores en Estados Unidos y Brasil, y en estos últimos no parece haber mayores problemas de conexión o lag. Sin embargo, si Fibertel (?) te deja a gamba y querés probarlo (o si preferís irte a las piñas contra la máquina), el juego incluye un modo para jugar partidas privadas con hasta 7 bots.

Megaman X Online Deathmatch está disponible para Windows, Mac y Linux, y como suele suceder con este tipo de juegos, es un proyecto hecho por fans para fans, con una dedicación y un cariño que hasta Capcom, el propio desarrollador de Megaman, perdió hace mucho tiempo.

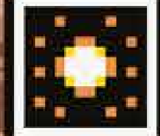
PODÉS DESCARGAR *MEGAMAN X ONLINE DEATHMATCH* DE SU PÁGINA OFICIAL: GAMEMAKER19.GITHUB.IO/MMXONLINEDESKTOP/INDEX.HTML

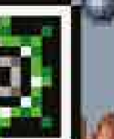


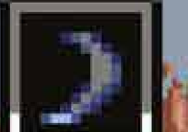


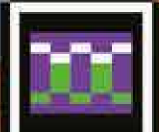


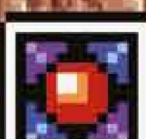


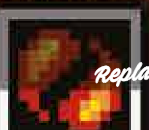


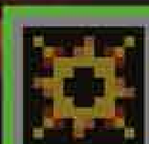












```
C:\eXo>dir /b
 Volume in drive C is eXo
 Volume Serial Number is 40B4-7F23

 Directory of C:\eXo

1981-08-01  10:08    <DIR>          .
1981-08-01  10:08    <DIR>          ..
2020-10-31  10:51    <DIR>    562Gb eXoDOS
2021-02-14  07:14    <DIR>    345Gb eXoWin3x
2020-04-01  11:28    <DIR>      2Gb RLP
2021-06-20  19:29    <DIR>    133Gb eXoScummVM
2020-07-26  11:28                   COMMUNITY.INI
2020-07-26  11:28                   CONTACT.TXT
2021-08-20  11:02                   FAQ.TXT
               3 File(s)       256,512 bytes
               4 Dir(s)    570,208,768 bytes free

C:\eXo>_
```

JUGAR ES DE A DOS

Una plataforma para jugar viejos (y no tanto) juegos de DOS. ¡El éxodo ha llegado!

POR BERDYX

Ya sea porque en aquella época se sentaron las bases de las mecánicas que hoy se repiten con nuevos skins o por la mera nostalgia, hay algo que nos evoca una emoción especial cuando hablamos de juegos que jugábamos de pequeñxs. Para la subcategoría de gente que pasamos gran parte de nuestras infancias jugando en una PC con DOS, esta nostalgia evoca ruidos monocordes, paletas de colores estridentes y una infinidad de disquetes.

El día de hoy nos encuentra con muchas alternativas para volver a evocar estos momentos: emulados en browsers, subidos en infinidad de versiones en "archivos online" o, para lxs más exquisitxs, ejecutados en los equipos originales.

RetroeXo es un grupo de gente que se dedicó a compilar y "curar" este enorme universo de juegos DOS en una plataforma: eXoDOS. La diferencia respecto a las otras alternativas es la calidad del contenido. eXoDOS presenta un catálogo con más de 7200 títulos de DOS, pudiendo ser buscados tanto por sus nombres originales como por los que se les fueron dando en las distintas partes del mundo. Cada juego incluye un scan de su caja original, manuales (el verdadero tesoro, a entender de este humilde redactor), mapas y, como si fuese poco, scans de revistas de juegos especializadas de la época.

En el aspecto técnico, todo se emula mediante DOSBox o ScummVM, teniendo la posibilidad de emular el PC Speaker, placas de sonido, jugar en red (feature capturado y usado en el Cyber²ciruja) o configurar filtros para sentir que estamos frente a un radioactivo monitor de tubo de 15". Y para quienes gustamos de lo difícil, podemos copiar los juegos originales y llevarlos a nuestra 486/Pentium de preferencia para correrlos sin problemas.

Como todo lo bueno, hay un precio por todo este contenido extra: el tamaño. La versión "full" pesa 500 Gb, mientras que la "lite" (solo trae el contenido extra, sin juegos) pesa 50 Gb. En esta última modalidad, los juegos se bajan a demanda en un santiamén. Todo es fácilmente instalable y, con un poco de ingenio, hasta se podría hacer portable.

El equipo de RetroeXo ofrece otras alternativas para quienes quieren aventurarse más allá en el tiempo: una versión de juegos para Windows 3.11 (eXoWin3x) y una versión de juegos educativos (todo un hallazgo), compilada en un Retro Learning Pack. Incluso hay una hermosa versión física que genera una manija interesante.

Ideal si les interesa conocer más sobre un juego buggeado estilo *Operation Wolf* pero de *Brigada A*, leer el manual de *Barbarian*, jugar en red desde sus casas una partida de *Warcraft 2* o simplemente evocar a la nostalgia y darse cuenta de cuán duros eran algunos juegos, les recomiendo la experiencia.

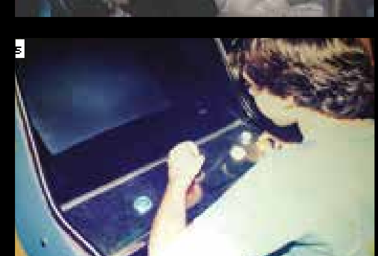
PUEDEN DESCARGARLO EN: RETRO-EXO.CO

PLANETA JUEGOS

Un minirrecorrido por imágenes que nos hacen llegar del mundo de los videojuegos de ayer, hoy y siempre.





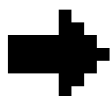







1_ Queremos más fer flores entre nosotros. Maravilloso tatuaje. Increíble. Acompañado con la tapa de nuestra recién salida reedición del agotado número 2. Tattoo you. 2_ CHiPs y Commodore 64. Gran combo. Poncharello intentando desarticular al robot que los quería reemplazar. IA de los 80. 3_ El mal finado Brandon Lee en el set de la peli *The Crow*. Jugando al Game Boy unas horas antes del balazo. ¡Si habrá inspirado jueguitos su padre! 4_ Davi Martínez. Feliz allá por la Navidad de 1992. Pasacasete y cartucho nuevo de Family. ¿¡Qué más!? 5_ Diego Sánchez. Metiéndole ficha a un *Tetris*. Ayer y hoy. Clásico. 6_ Una *Replay* con tapa de Los Simpson. Pero de mayo de 1991. La revista de la industria del videojuego yanki. 7_ Colección de latitas. Manga del buzo con el logo de Renault. Protector de pantalla y más. Otra postal de tod@s nosotr@s. 8_ Alain Prost, Damon Hill y Sonic lanzando la alianza de Sega con Williams. Marzo de 1993. Pero podría ser hoy.





SOFÍA CHECCHI*

CINCO AVENTURAS GRÁFICAS DE MITAD DE TABLA

***El reinado de las aventuras gráficas fue frenético y fugaz. En mi casa, cuando nos cansamos de jugar a las de LucasArts, estábamos dispuestas a probar lo que nuestro dealer provinciano consiguiera. Nos comimos garrones, pero también encontramos oro: aquí, hallazgos notables que demuestran que hay vida afuera de* Monkey Island.**



.3 SKULLS OF THE TOLTECS.

.EGYPT 1156 B.C.

.DISCWORLD.



TOP 5

.SYBERIA.

5 | 3 SKULLS OF THE TOLTECS

1996

Sigue tan de cerca lo que los herederos de Lucasfilm venían sacando que hasta corre en SCUMM, pero esta aventura gráfica española merece un lugar en esta lista. Fenimore Fillmore es el protagonista de un viaje por todos los tropos del spaghetti western con gráficos de lo más simpáticos. No es imposible, pero el mapa enorme que se habilita de entrada te obliga a pasar horas backtrackeando para resolver los puzzles.

4 | EGYPT 1156 B.C.

1997

La empresa que hizo *Dune* (1992), Cryo, tenía mucho más para dar, y desde Francia llegaron varios de sus productos a nuestra CPU. Me quedo con este porque fue una fuente importante de mis pesadillas infantiles, pero también porque (para ser mitad aventura gráfica, mitad *edutainment*), era ingenioso y tenía gráficos muy logrados en comparación con los juegos de la época.

3 | DISCWORLD

1995

Mucho después de haberlo jugado descubrí quiénes eran Terry Pratchett y Eric Idle, pero me hicieron reír muchísimo cuando todavía eran desconocidos para mí. Eso sí: confieso que este nunca lo terminé, porque los puzzles eran dificilísimos. Los gráficos y la fidelidad con respecto al libro son bárbaros, cualidades que comparte con su secuela, lanzada al año siguiente por la misma empresa, Psygnosis (más conocida por éxitos como el *Lemmings*).

2 | BENEATH A STEEL SKY

1994

En un mundo distópico cyberpunk, Robert Foster y su droide, Joey, tienen que sobrevivir al secuestro de la corporación liderada por una supercomputadora que domina Union City. El guion no está lleno de chistes, pero tiene giros inesperadísimos y bizarros, ¡y una de las pocas incursiones en videojuegos del dibujante de *Watchmen*! Recién el año pasado salió la secuela, *Beyond a Steel Sky*.

1 | SYBERIA

2002

Todavía recuerdo el día en que llegamos a Valadilène por primera vez. Es increíble que un juego cuyo objetivo principal sea encontrar a un tipo obsesionado con mamuts pueda ser tan cautivante, pero vale aclarar que no solo queríamos resolver los puzzles, sino también seguir viendo edificios art nouveau y teniendo conversaciones disparatadas con autómatas. Kate Walker, la Lara Croft abogada, se ganó nuestros corazones, pero no para siempre: *Syberia II* es respetable; el resto, prescindible.

EL ÉXITO DE LAS PRIMERAS DOS ENTREGAS DE *SYBERIA* HIZO QUE SU CREADOR, BENOÎT SOKAL, SE ARREMANGARA Y ESCRIBIERA UNA VERSIÓN ALTERNATIVA EN FORMATO DE CÓMIC, QUE FUNCIONA COMO PRELUDIO PARA EL TERCER JUEGO DE LA SAGA.

* *A pesar de haber nacido en el 96, mi primera consola fue una NES y me crié sentada al lado de la PC mientras mi vieja jugaba* point-and-clicks. *Escribo sobre cultura visual en* Revista Encuadra.

RICK TAYLOR

Después de años sin dar la cara, es momento de conocer al hombre debajo de la máscara.

POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ



Durante mucho tiempo, Rick Taylor tuvo que ganarse el respeto del pueblo gamer para que dejaran de confundirlo con Jason Voorhees, el famoso asesino de Crystal Lake que protagoniza la saga de películas de *Friday the 13th* (o *Martes 13*, como nos gusta decirle por estas pampas). Semejante confusión se debía a la máscara de hockey que ambos portaban, y aunque la de nuestro Rick en realidad pertenecía a la cultura maya, utilizada para realizar sacrificios humanos, el equipo de marketing de la compañía Namco no perdió oportunidad de colgarse del éxito de uno de los personajes más icónicos del cine de terror. De hecho, toda la historia y el diseño del *Splatterhouse*, el primer juego de la franquicia que tiene a Rick como héroe central, toma varias referencias cinematográficas para construir su universo. Este beat 'em up combinaba el humor de las películas de *Evil Dead* con el imaginario del escritor H. P. Lovecraft para ofrecer un show de vísceras dentro de una atmósfera pesadillesca.

El nombre de Rick se dio a conocer en la primera entrega, donde junto con su enamorada Jennifer Willis interpretan a la típica parejita de universitarios que durante una noche de tormenta comete el grave error de buscar refugio en el medio de la nada. Así es como van a parar a la mansión del Dr. West y las cosas no tardan en complicarse. Para desgracia de nuestros protagonistas, todo se pone realmente jodido cuando descubren que el lugar está habitado por todo tipo de criaturas y seres endemoniados. Jennifer es secuestrada por las fuerzas sobrenaturales de la mansión y Rick despierta portando una máscara que lo convierte en una especie de monstruo con fuerza sobrehumana.

Aunque combatió a todo ser que se le cruzó usando machetes, motosierras, escopetas e incluso sus propios puños, nunca pudo rescatar a la pobre Jennifer. Claro que la vida le dio revancha y en la secuela pudo resucitar a su amada. Luego agrandaron la familia con la llegada del pequeño David, pero para el cierre de la trilogía, los malvados programadores de Namco se las ingeniaron para hacer varios finales alternativos en los que Rick tuvo que ver cómo su esposa y su hijo eran arrastrados hasta el mismísimo infierno. Una vida marcada por la desgracia, la del pobre Rick, pero para quienes nos ubicamos del otro lado de la pantalla, se trata de uno de los personajes más sangrientos dentro del género de los beat 'em up. ¡Larga vida a nuestro héroe enmascarado!

Ricky saltó a la fama en los negocios de arcades con el clásico *Splatterhouse* (1988). Al poco tiempo se animó a una versión más caricaturesca en el divertido *Splatterhouse: Wanpaku Graffiti* (1989). Después se hizo un lugar en el mundo de las consolas hogareñas de la mano de Sega con *Splatterhouse 2* (1992) y *Splatterhouse 3* (1993). Finalmente, como casi toda saga de terror, tuvo su reboot en 2010 para PlayStation 3 y Xbox 360.

RICK TUVO QUE VER CÓMO SU ESPOSA Y SU HIJO ERAN ARRASTRADOS HASTA EL MISMÍSIMO INFIERNO

FICHA TÉCNICA

NOMBRE: RICK TAYLOR.
SEXO: MASCULINO.
EDAD: 20 (EN *SPLATTERHOUSE*).
ARMA FAVORITA: "LA MOTOSIERRA MÁS OXIDADA QUE ENCUENTRE".
PELÍCULA FAVORITA: "*LA MÁSCARA* CON JIM CARREY ES UN PLATO".
SOBRE JASON VOORHEES DIJO: "NO LO CONOZCO. RESPETO SU OBRA, PERO PREFIERO QUE NO HAYA COMPARACIONES".

GEOBUINO, LA CONSOLA BONAERENSE

De la ciudad de las diagonales, la capital de la provincia de Buenos Aires, nos llega esta hermosa consola de 8 bits desarrollada por Diego y Damián Bellante. El espíritu hobbista, más vivo que nunca.



POR SERGIO ANDRÉS RONDÁN

Una noche de junio, mientras tomaba unas birras en El Destello, apareció mi amigo Hernán y me dijo: “Mirá lo que traje para que veas”. De su bolsillo sacó una pequeña consolita de mano manufacturada íntegramente con impresión en 3D, con varios botones, d-pad, parlantito y una pantallita OLED monocromática. “Probala, la hacen unos pibes de La Plata”.

La consola Geobuino está desarrollada, al igual que otras de este estilo (Arduboy o Gamebuino, por citar dos), sobre la arquitectura de hardware de Arduino, la reconocida plataforma de desarrollo de hardware y software libre que nació ya hace más de 15 años en Italia. Geobuino gira en torno a la placa Arduino Uno, que posee como procesador el microcontrolador Atmega328, de 8 bits, basado en la arquitectura de procesadores RISC (Reduced Instruction Set Chip).

El proyecto se inició debido a la imposibilidad que tenían Diego y Damián de comprar una Gamebuino por razones obvias de costos en nuestro país. Ante esta situación, y viendo que las placas estaban ahí para cualquiera, ambos se embarcaron en la creación de una consola de mano que girara en la arquitectura de Arduino Uno, la más accesible en nuestro país. El proyecto se inició en 2019, se intensificó durante la pausa pandémica de 2020 y terminó viendo la luz en 2021.

Pero no solo de fierros se trata la realización de una consola. Los hermanos Bellante crearon las librerías de desarrollo de Geobuino y el bootloader (Geoboot) para que cualquiera pueda crear sus propios juegos. Además, la consola permite ejecutar juegos de otras plataformas, como la Arduboy o la Geobuino. Estos se pueden descargar desde la página de Geobuino (¡a chequear regularmente, que cada tanto agregan más!) y se cargan mediante una memoria SD que almacena los “cartuchos virtuales” y los visualiza con carátulas para poder diferenciarlos entre sí.

Geobuino está disponible para su compra a $12.990 o en 12 cómodas cuotas y todos los juegos pueden ser descargados desde su página. ¡Colabore con su desarrollador de hardware local!

MÁS INFO EN:
GEOIDLABS.EMPRETIENDA.COM.AR.

▪ CPU: ATMEGA328 20 MHZ, 32 KB DE MEMORIA DE PROGRAMA FLASH.

▪ SRAM: 2 KB.

▪ SONIDO: PARLANTE CON VOLUMEN REGULABLE.

▪ DISPLAY: OLED MONOCROMÁTICA DE 1,3”, 128 X 64 PÍXELES.

GEOBUINO GIRA EN TORNO A LA PLACA ARDUINO UNO, QUE POSEE COMO PROCESADOR EL MICROCONTROLADOR ATMEGA328P, DE 8 BITS.

▪ ENERGÍA: BATERÍA RECARGABLE DE LIPO DE 3,7 V, AUTONOMÍA APROXIMADA DE 6 HS.

GEO, LA MASCOTA DE LA CONSOLA

▪ CONEXIONES: PUERTO MICRO-USB.

▪ ALMACENAMIENTO: LECTOR DE TARJETA MICROSD.

TE FALTA ROCK

El ensamble entre tuercas y riffs de guitarra nunca había sido tan necesario hasta *Rock n' Roll Racing*. Sin embargo, para llegar hasta ahí hizo falta andar un rato en primera. Subite, sentate y agarrate.

POR EZEQUIEL VILA



LHERMANOS. Uno metalero, el otro más normie

A menos del *Out Run* para adelante, está claro que para los juegos de carreras la música es un componente fundamental, cosa que cualquiera que se olvide el estéreo en casa antes de un viaje largo puede corroborar. Una parada obligatoria en esa ruta es el *Rock n' Roll Racing*. Pero lo que no es tan conocido es que esta locura de hard rock interplanetario, tiros y olor a llanta quemada casi no se lleva a cabo. Y quizá sin este hitazo pistero no hubiera existido una de las más grandes compañías de videojuegos de todos los tiempos...

Lo mejor que hizo mi vieja

A principios de los 80, Silicon & Synapse era, como tantas otras, una joven empresa de videojuegos fundada por tres amigos. Comenzaron en 1991 porteando juegos de PC a consolas, pero pronto pasaron a tantear la posibilidad de hacer sus propios videojuegos, con el aval y la ayuda de Interplay Entertainment (la compañía de Brian Fargo y Rebecca Heineman). Parte del equipo de desarrollo de ese momento incluía a varixs ex Intellivision y ex EA, entre ellxs, a Rick Koenig, que en la primera mitad de los 80 había trabajado en algunos títulos de carreras. Puntualmente, Koenig había gestado *Motocross* (1983), uno de los primeros juegos de carreras en vista isométrica con una propuesta gráfica completamente novedosa. Tan grande fue la satisfacción al respecto de este engine que Koenig lo volvió a utilizar varias veces, incluido el desarrollo de *Raging Destruction Set* (1985), un juego para la C64 en el que podías diseñar tus propias pistas.

Volviendo a Silicon & Synapse, la idea del equipo fue rehacer el *Raging Destruction Set* para la Super Nintendo. Así nacía el *RPM Racing* –su nombre completo: *Radical Psycho Machine Racing* (¡fah, loco!)–. Desgraciadamente, recién iniciado el proyecto tomaron un desvío equivocado y cortaron alguna cuerda, porque, en lugar de aprovechar las posibilidades de procesamiento de los 16 bits, optaron por explotar una capacidad gráfica del hardware poco explorada: la posibilidad de crear imágenes de alta resolución (para el momento). Así que, en lugar de limitarse a los acostumbrados 256 x 244 píxeles, se animaron a dibujar gráficos en ¡512 x 448! Esto les dio a los autos un estilo súper detallado (de nuevo, para el momento) al costo de reducir demasiado la cantidad de colores (solo 16). A esta imagen apagada y triste se le sumó un gameplay chato, lento y repetitivo. A pesar de incorporar una mecánica RPG de conseguir dinero en las carreras para comprar upgrades (¿suena?), la progresión no lo mejoraba. Al juego no le fue nada bien y bien olvidado está.

Pasalo a nafta

Más allá de este traspié, la gente de S&S no perdió la esperanza y confió en el potencial que el gameplay tenía. Así comenzaron a cranear el *RPM Racing 2*. Allen Adham, miembro de la tríada fundadora, dio con la tecla para sacarlo arando: al concepto inicial le faltaba una música potente que inspirara la adrenalina del camino. Le faltaba rock. Además de volver a los 256 x 244, hicieron una primera prueba a la que le agregaron una canción de ZZ Top y el mismo juego, con otra velocidad y la música de fondo, se sentía completamente distinto. Ese era el camino que había que seguir, así que le metieron pata. A la música le sumaron un setting galáctico, la posibilidad de –sin ambages– cagarte a tiros y la voz de Larry Huffman, un conocido relator de motocross de la TV yanqui.

PLAYLIST: ESTAS SON LAS CANCIONES QUE SUENAN EN EL *ROCK N' ROLL RACING*:
›BAD TO THE BONE — GEORGE THOROGOOD AND THE DESTROYERS
›BORN TO BE WILD — STEPPENWOLF
›HIGHWAY STAR — DEEP PURPLE
›PARANOID — BLACK SABBATH
›PETER GUNN — HENRY MANCINI
›RADAR LOVE — GOLDEN EARRING



LPM Racing.

■ *HARD CHECK: OK*

¿CÓMO HACÍAN PARA DIBUJAR 512 X 448 PÍXELES EN EL *RPM RACING*? RECURRIENDO AL "MODO 5" DE LA SNES, UN MECANISMO USADO MUCHO EN LAS PANTALLAS DE LOS MENÚES, DONDE GENERALMENTE HAY QUE DIBUJAR VARIOS ELEMENTOS EN PANTALLA CON LA MISMA JERARQUÍA. PERO BUENO, A NADIE LE MOLESTA TANTO UN MENÚ DESLUCIDO EN COLORES...

AL CONCEPTO INICIAL LE FALTABA UNA MÚSICA POTENTE QUE INSPIRARA LA ADRENALINA DEL CAMINO

Pero el asunto no fue tan fácil, porque negociar los derechos con ZZ Top no fue posible (pedían una banda de plata) y la posibilidad de incluir música para sacudir la cabeza parecía pincharse. Ahí la gente de S&S tuvo otra brillante idea: revisar los catálogos de música funcional para ascensores y baños en busca de títulos de rock. Así, dieron con una compañía que tenía los derechos para licenciar a terceros el uso de varios títulos clásicos del rock & roll y por una maravilla de vacíos legales lograron meterlos en el juego sin problemas. Ahora sí, ¡rompan todo!

Se comió la curva

Rock n' Roll Racing salió para SNES en 1993 y unos meses después para Sega Genesis, contentando por igual a fanáticxs del gaming, el rock, el tunning y Pappo's Blues. Este título fue el primer gran éxito de Silicon & Synapse y un paso fundamental para que se pudiera dedicar full time a hacer sus propios juegos. Apenas unos meses después de este lanzamiento cambió su nombre por... Blizzard Entertainment.

Pero si un titán como Blizzard le debe tanto éxito a esta fórmula, ¿por qué no sacó nunca una secuela? Bueno, ¡lo hizo! *Rock n' Roll Racing 2: Red Asphalt* salió en 1997 para Play Station, aunque, otra vez, fue un título olvidable, quizá por su gameplay repetitivo y soso o por no tener canciones licenciadas (se ve que no pudieron repetir la avivada). De todas maneras, más allá de ese último toque al guard rail, *Rock n' Roll Racing* va a rockear forever... forever... forever...



MEGA DRIVE · SEGA · 1994

La versión original de este gran juego salió para los arcades en 1992. Recién en 1994, metiendo un chip llamado Sega Virtua Processor en el cartucho, pudieron sacar la versión de consola. La posta es que pasar de unos hermosos 16 bits con unas artes increíbles a estos fríos polígonos nunca fue muy de mi agrado. Fueron el paso necesario para las maravillas que tenemos hoy, pero en su momento juegos como el *Virtua Fighter* me parecían un espanto. Ahora, este *Virtua Racing* tenía algo especial. Sería por la perspectiva, pero esas formas puras viajaban a una velocidad alucinante y transmitían muy bien la tensión del movimiento. Búsquenlo y péguenle una jugada y van a ver lo bien que envejeció. Una previa al *Daytona* que tanto nos sigue gustando.

POR JUAN IGNACIO PAPALEO

TE PIDO MILDIS, ZELDA

Hubo un tiempo en el que Link podía aparecer en tu tele sin ninguna consola enchufada, pero tal vez hubieses querido que se cortara la luz solo para callarlo.

POR SOFÍA CHECCHI



Corrían los tardíos 80 y, para sorpresa de Nintendo, *The Legend of Zelda* era uno de los títulos más vendidos para NES. Tanto que, a menos de un año de su lanzamiento, salió *Zelda II: The Adventures of Link*, ese juego divisor de aguas al que intitularon con el afán de que la gente no confundiera más el nombre del héroe de la saga. Pero la gran N quiso ir por más y, en un movimiento occidentalizador, brindó la licencia de la franquicia a DIC Entertainment (la empresa que hizo, entre otras, *Inspector Gadget* y el dibujito de *Sonic*) para producir una serie animada sobre lxs hyruleanxs que habían cautivado al mundo.

Siempre cebollita de Mario

A decir verdad, la serie animada del *Zelda* fue parte de un proyecto mayor que craneó el entonces CEO de DIC Entertainment, Andy Heyward. Andy pasó un año intentando convencer a Nintendo de que licenciara a sus personajes, porque estaba seguro de que se merecían una hora de animación diaria en la televisión de cable. Llegaron a hacer arte conceptual para adaptar *Super Mario Bros.*, *Zelda*, *Metroid* (¡asumiendo que Samus era un chabón!), *Castlevania*, *Double Dragon* y *California Games*. Solo los dos primeros llegaron a ver la luz, aunque un par de años más tarde saldría una serie de *Double Dragon* sin conexión con el planteo inicial (estaba basada en el juego de SNES).

La propuesta de Andy era lanzar el producto *Super Mario Bros. Power Hour*, un bloque en el que fueran apareciendo segmentos con series de cada franquicia. Esto terminó convirtiéndose en *The Super Mario Bros. Super Show!*, un programa que incluía no solo secuencias de animación, sino también la aparición de "Captain" Lou Albano, un luchador recurrente de la WWE, como Mario y del actor Danny Wells como Luigi. Incluso solían tener invitadxs especiales. Obviamente, era una bizarreada, pero nos dejó la perla del *outro*: Lou Albano hacía una coreo muy pedorra con una canción que pasó a la historia como "Do the Mario". De lunes a jueves pasaban el dibujito de Mario, pero los viernes, para manijearte el finde, le agregaban un episodio de Zelda. *The Super Mario Bros. Super Show!* llegó a transmitirse en Argentina por América TV, Telefe y luego Canal 9 (en ese momento, Azul Televisión).



DANONINO Y A CRECER. La altura de Zelda, variando en menos de 5 segundos.

LLEGARON A HACER ARTE CONCEPTUAL PARA ADAPTAR *SUPER MARIO BROS.*, *ZELDA*, *METROID* (¡ASUMIENDO QUE SAMUS ERA UN CHABÓN!), *CASTLEVANIA*, *DOUBLE DRAGON* Y *CALIFORNIA GAMES*.







OTRO CARTUCHO. Moriremos sin saber cuántas libertades se pensaban tomar.

¿Qué hay antes de una leyenda?

Hoy solemos quejarnos de que las entregas cinematográficas o televisivas de las grandes franquicias del entretenimiento dejan mucho que desear con respecto a las producciones fuente o a las primeras que se hicieron. Que cómo vas a hacer esto con la princesa Leia, que Thor nunca tuvo esa personalidad... Imagínense lo que debe haber sido que te encarguen escribir una serie de *Zelda* en 1989, una de las sagas con más *lore* que existen, cuando recién habían salido dos juegos para NES. Y qué juegos, porque aún hoy cuesta encontrar correspondencias entre *The Legend of Zelda* y *Adventures of Link*, y sabemos que para lxs jugadorxs de la época el último no estuvo exento de controversia (ver *Replay* #30).

Quienes estuvieron detrás de la serie se animaron a hablar bastantes años después de que la hubieran cancelado. Un detalle no menor que reveló Jonathan Potts, el actor de voz de Link, es que Nintendo estuvo completamente ausente en el armado del guion. Además, el foco de DIC Entertainment claramente era el show de Mario, por lo que el ▶▶

equipo de Zelda tenía una libertad considerable a la hora de proponer sus ideas.

Eve Forward, una de las guionistas, el año pasado reveló que su compromiso llegó hasta alquilar una NES y el *Zelda* original y jugar un poco hasta que se rindió. Su hermano Bob, el guionista principal, recuerda que le dieron un cartucho gratis para jugarlo y que su hijo se enloqueció, pero que él solo leyó un poco el manual. Todo lo que tenían como biblia del juego eran un puñado de oraciones sobre los personajes. Con este mínimo input, lxs tipxs se rompieron trece episodios de 15 minutos… Pero que la duración no te engañe: en más de uno llegar hasta el final es más difícil que pasar el *Zelda II*.

La Trifuerza compartida (por dos)

Hay que dejar algo en claro antes de seguir: el equipo de guionistas no era un conjunto de monos con navajas. Bob y Eve Forward, junto con Phil Harnage, habían colaborado en grandes éxitos como *G.I. Joe* y más tarde lo harían en *X-Men: Evolutions*. Pero se ve que *Zelda* lxs agarró en una meseta medio fulera y flashearon una suerte de *rom-com* infantil que Eve confiesa que hoy le da *cringe*.

La tríada clásica la mantuvieron: Link, Zelda y Ganon están, aunque solo lxs últimxs tienen su parte de la Trifuerza (volviéndola una ¿bifuerza?). TODA la acción de la serie está concentrada en los mil y un intentos de Ganon por conseguir la trifuerza que le falta para reinar Hyrule. Ahora bien, lo que sí tenían que respetar lxs guionistas era una cantidad moderada o nula de violencia explícita, y esto influyó directamente en que Ganon fuera un villano porcino mucho más cómico e irritante que malvado.

Al equipo de lxs buenxs se suman, con breves apariciones, el rey Harkinian y un personaje que, con un poco de bondad, podemos pensar como precursor en la saga: el hada Spryte. Está perdidamente enamorada de Link y su única función es seguirlo adonde vaya. Curiosamente, Bob Forward confesó que su adición fue un homenaje a su primera fantasía sexual, Campanita.



El arte de amar bajo el efecto de las hormonas

Zelda y Link son ambxs igual de protagonistas. Zelda, para la sorpresa de muchxs, es una luchadora entrenadísima y prácticamente en todos los episodios es la que da el batacazo para vencer a Ganon y sus secuaces. ¿Por qué, entonces, lo llamaría a Link para proteger su preciada trifuerza, si ella está perfectamente capacitada para hacerlo? Un misterio.

CURIOSAMENTE, BOB FORWARD CONFESÓ QUE LA ADICIÓN DEL HADA SPRYTE FUE UN HOMENAJE A SU PRIMERA FANTASÍA SEXUAL, CAMPANITA.

Es difícil encontrar las palabras para explicar lo que hicieron con Link. Es como si hubiesen tomado todas las cosas más despreciables del adolescente con menos gracia que se les pudo haber imaginado, las hubiesen metido en una licuadora y se hubieran complacido del mamarracho que habían logrado. No le importan ni Hyrule, ni Ganon, ni el coraje, ni la valentía. Todo está puesto al servicio de hacer mérito para que Zelda lo bese, incluso manifestar interés por absolutamente todas las otras mujeres que aparecen en la serie para darle celos. Pasó a la inmortalidad como meme, gracias a la frase que dice 30 veces en 13 capítulos y que se consolidó como epítome de su ridiculez: *excuuuse me, princess*, con cada vez más *u* a medida que avanza la serie.



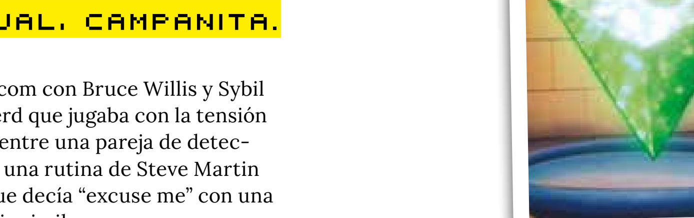
RINCONCITO DE LUZ. ¿John McClane con una acompañante mujer? ¿Y encima se gustan?

Tanto la dinámica "romántica" de los personajes como el remate de Link se hacían eco en referencias que lxs espectadores del momento podían conocer: *Moonlighting*, una sitcom con Bruce Willis y Sybil Shepherd que jugaba con la tensión sexual entre una pareja de detectives, y una rutina de Steve Martin en la que decía "excuse me" con una prosodia similar.

Hyrule no se hizo en un día

Todo lo dicho hasta aquí podría ocupar un lugar subsidiario si la trama de la serie en su conjunto y/o la de sus capítulos fuera la mitad de fascinante de lo que es el juego de NES. Pero ni los villanos ni los sonidos originales pueden disminuir el aburrimiento que significa ver la misma fórmula repetida trece veces casi sin variaciones. La serie de *Zelda* nunca se la juega, y las pocas veces que intenta cambiar mínimamente las variables abreva en los relatos populares, como cuando Link se convierte en sapo a la espera de un beso real que lo devuelva a su forma humana.





LO QUE LA SERIE SACRIFICA ES LO QUE PERVIVE COMO EL INGREDIENTE QUE SIGUE DÁNDOLE CONSISTENCIA A LA SAGA: EL DESCUBRIMIENTO Y LA AVENTURA.

Le podemos perdonar algunos detalles, que con el diario del lunes de las casi dos decenas de juegos más en la saga cuesta pasar por alto, pero lo que la serie sacrifica ya estaba inscripto en las dos primeras entregas. Y eso es nada más y nada menos que lo que pervive como el ingrediente que sigue dándole consistencia a la saga: el descubrimiento y la aventura. Aun reconociendo en Nintendo un afán conservador y formulaico, es imposible no concederles que en *Zelda* han sabido experimentar y ampliar límites narrativos y mecánicos, y juegos como *Majora's Mask* o *Link's Awakening* son prueba de ello.

La serie no se atreve a dar ningún paso más allá y, lo que es peor, es rápidamente evidente que está hecha con cierta pereza. Hay líneas que se repiten, escalas gráficas que no se respetan, colores que cambian y un amor por Hyrule inexistente que la condenaron al olvido para cualquiera que sienta la camiseta.

The Sims™

UNA INVITACIÓN AL BANQUETE DE LA VIDA

UN INCENDIO, UN TEXTO DE 1943 Y EL JAZZ NEW AGE FUERON LOS INGREDIENTES NECESARIOS PARA CREAR UN SIMULADOR DE VIDA PERFECTO, QUE LLEGÓ A NUESTRAS PANTALLAS GRACIAS A LA INTERVENCIÓN ACCIDENTAL DE UNA IA DESVIADA.

POR CAMILA CHÁVEZ

The Sims

U

n día de 1991, Will Wright estaba trabajando en su casa cuando empezó a sentir olor a humo. Un par de horas más tarde veía a través de su ventana cómo las llamas de un incendio forestal consumían su barrio de Oakland, California. Wright agarró a su esposa (y a una pareja de vecinxs) y escaparon. Dos días más tarde, volvió para encontrarse con su casa y todas sus pertenencias calcinadas y un terreno vacío donde debería reconstruir y reponer todo. De esas cenizas, como un fénix de PC, nacería *The Sims*.

Por suerte, para este momento Wright era dueño de su propia empresa y tenía un par de juegos considerablemente exitosos en su haber. Maxis Inc. había sido formada dos años antes, en 1989, por Wright y Jeff Braun, un desarrollador de software que quería meterse en el mundo de los jueguitos. Los dos hombres se conocieron en una fiesta de un amigo en común y a Braun le fascinó el producto en el que estaba trabajando Wright en ese momento: un simulador donde lxs jugadorxs se encargaban del planeamiento y desarrollo de una ciudad teniendo en cuenta unas 100 variables diferentes, incluyendo desastres naturales y la posible aparición de Godzilla.

Wright había llegado a esta idea cuando trabajaba en el que fue su primer juego, *Raid on Bungeling Bay*, donde había que pilotar un helicóptero con el objetivo de destruir islas y puentes, ciudades y caminos. Mientras lo codeaba, Wright se dio cuenta de que le divertía más diseñar los edificios y la ciudad que la parte de reventarla en mil pedazos, por lo que después de terminar *Raid* se puso a probar ideas que tuvieran que ver con el urbanismo. A *Raid on Bungeling Bay* le fue muy bien (vendió moderado en PC y Nintendo lo compró y reeditó como cartucho, del que vendió más de un millón de copias, más que nada en Japón), pero no lo suficiente como para darle carta blanca a Wright. Cuando les presentó su idea de un simulador de ciudad a Gary y Doug Carlston, los dueños de Broderbund, que había sacado *Raid* en 1984, le dijeron que no: a nadie le interesaba un juego que no se pudiera ganar. Pero aquella noche de 1989, mientras comían una pizza en lo de su amigo, Jeff Braun tuvo el acierto de imaginar "un ejército de megalómanos que soñaran con controlar el mundo" y puso la firma (y bastante capital) para desarrollar la idea de Wright. Así nacieron Maxis y su primer título, que vería la luz en 1989: *SimCity* (para saberlo todo sobre Broderbund y el *SimCity*, la ***Replay*** #10).

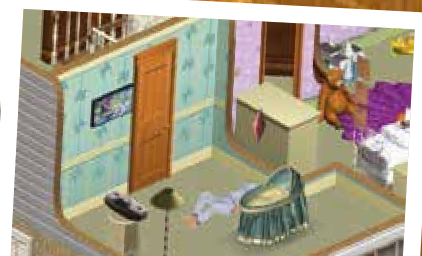
El éxito de *SimCity* es difícil de cuantificar. Vendió más de un millón de copias, sí, pero además influyó a cientos de personas que terminarían dedicándose a la logística y planificación urbana e inauguró una franquicia que sigue en desarrollo más de treinta años después. Pero sobre todo, habilitó una nueva forma de pensar en qué y cómo podían ser los videojuegos: abiertos al deseo y la voluntad de sus jugadorxs, un espacio de exploración, un arenero para la imaginación. Este fue uno de los pilares de Maxis para pensar sus juegos: en el catálogo de 1992 se refieren a sus productos como "software toys" y explican: "Al jugar con nuestros juguetes, ponés tus propias metas y sos vos quien decide cuándo cumpliste. La diversión y el desafío vienen de explorar los mundos que creás en tu imaginación. La recompensa por tu creatividad y experimentación es un universo vivo que te pertenece". Aunque los cabecillas de Broderbund no supieron verlo, *SimCity* logró demostrar que Wright tenía razón: no hacía falta ganar para que jugar tuviera sentido.

Donde hubo fuego, cenizas quedan

Luego del incendio y destrucción total de su casa y sus cosas, Wright se encontró en la tarea de rehacer y reponer su vida material, lo que implicó reflexionar sobre el valor de los objetos y su promesa de hacernos mejores y más felices: "Empecé a preguntarme por cada cosa que compramos y los motivos por los que lo hacemos. ¿Por qué necesitamos x, y o z? ¿Por qué pensamos que nos harán felices? Casi que se reduce a la pirámide de necesidades de Maslow". Esta pirámide fue planteada por Abraham Maslow en un paper de 1943 llamado "Una teoría de la motivación humana", y consiste en una jerarquización de las necesidades humanas que van de "fisiológicas" en la base a "autorrealización" en la punta. Hoy, la pirámide es una plantilla de meme bastante circulada, pero en los tempranos 90 y en la mente de Wright fue uno de los ladrillos fundacionales que lo llevaron al Sims; primero, porque le causó una gracia cínica la idea de atar la resolución de esas necesidades a la compra de objetos (el humor absurdo será otra parte icónica del juego, especialmente visible en los nombres y descripciones de productos), y segundo, porque (bastante) más tarde la usaría como base para los sliders de necesidad que regulan la vida de lxs sims y nuestro loop de juego para satisfacerlas.



EMBRIÓN. El *Sims* en sus muy tempranos comienzos, cuando todavía se llamaba *Project X*.



MAPADRES. La crianza no es para todxs: como indica su plumbob, este sim está en las últimas.



FANTASMAGORIA. Crear sims es divertido, pero más divertido es matarlxs. Si tenías suerte, durante la noche aparecían sus fantasmas.

Toda esta situación le recordaba a Wright el jugar con una casa de muñecas y de ahí surgió la idea para su próximo proyecto: una simulación con variables como *SimCity*, pero con un lente más acotado; en vez de una ciudad, el objetivo sería construir y equipar una casa. Luego, unas personitas determinarían si la casa era buena o no. Para esto y sumado al paper de Maslow, Wright tomó inspiración de otros textos. *El lenguaje de patrones*, de Christopher Alexander et al., identifica 253 formas de construcción presentes a lo largo de la historia y las clasifica en patrones basados en su usabilidad estructural apuntando a cómo cada uno crea hábitats más o menos satisfactorios para sus residentes. Este texto le permitió a Wright pensar en la interacción de las personas con su ambiente como un parámetro fundamental para el diseño de los espacios, con la idea de que el valor de una pieza arquitectónica puede medirse por la felicidad que les trae a las personas que viven en ella. Además, el libro *Mapas de la mente*, de Charles Hampden-Turner, que compara más de cincuenta teorías sobre el funcionamiento de la mente humana, fue la inspiración inicial de Wright para la inteligencia artificial de las personitas que evaluarían la casa y para pensar cómo poder medir sus niveles de felicidad de acuerdo a la calidad y confort del ambiente. Más avanzado el desarrollo del juego, se añadiría a esta ecléctica bibliografía *Entender el cómic*, de Scott McCloud, que postula una colaboración entre diseñador y consumidor (una relación que Wright pensaría por vía doble: por fuera del juego entre él como diseñador y nosotrxs como consumidorxs, y por dentro del juego con nosotrxs como diseñadorxs y las personitas como consumidoras), y pone un gran énfasis en el valor de la abstracción como herramienta de inmersión narrativa, algo que ya estaba en el ADN de los "software toys" de Maxis y que tendría especial peso en la conceptualización final del *Sims*.

> PARA ESTE MOMENTO WRIGHT ERA DUEÑO DE SU PROPIA EMPRESA Y TENÍA UN PAR DE JUEGOS CONSIDERABLEMENTE EXITOSOS EN SU HABER.

Armado con estos conceptos, Wright les presentó la idea a los ejecutivos de Maxis. Una vez más, su reputación no alcanzó para que lo dejaran trabajar en paz: la junta de directores no estaba convencida, y un demo temprano presentado a un focus group dio resultados paupérrimos. Pero *SimAnt* acababa de salir y Maxis tenía otros proyectos de simulación en camino, por lo que Wright logró convencerlos de que lo dejaran trabajar part time en esta idea mientras avanzaba con lo que se convertiría en *SimCity 2000* y *SimCopter*: el juego fue titulado *Project X* y le dieron un asistente, Jamie Doornbos, quien terminaría siendo el líder de programación de los *Sims*. Durante los primeros años, Wright y Doornbos se ocuparon de desarrollar un sistema abierto de interacción para las personitas que juzgarían las casas dependiendo de si lograban o no satisfacer sus necesidades. Pero en ese transcurrir notaron que el aspecto social del juego y las interacciones que la IA habilitaba eran mucho más interesantes y entretenidos de lo que habían anticipado, por lo que empezaron a ampliar su espectro, permitiéndoles visitar casas vecinas y conversar con sus habitantes. De este modo, las bases para *The Sims* quedaban asentadas.

Welcome to the dollhouse

Así y todo, la cúpula ejecutiva no estaba convencida: en parte porque Wright ▶▶▶





The Sims

lo vendía como una "casa de muñecas interactiva", un concepto que consideraban invendible a un mercado mayormente masculino que no iba a querer tocar el producto ni con un palo. En palabras de Tim LeTourneau, productor ejecutivo de Maxis: "Nadie veía a *The Sims* como el mesías, como la segunda venida. Era más como 'mejor cortémosle el chorro a esto, nunca lo van a terminar y nadie lo va a comprar. ¿Quién quiere jugar a decirle a alguien que vaya al baño?'". Para este punto, el proyecto se conocía en los pasillos de la empresa como "the toilet game". Los vientos se volvieron más favorables para el proyecto de Wright cuando, en 1997, EA adquirió Maxis (por 125 millones de dólares), porque los nuevos jefes estaban muy conformes con *SimCity* y veían el potencial ($$$$) de una posible franquicia. Pero el clima de trabajo, como en cualquier fusión/adquisición corporativa, era tenso y Wright quería asegurarse de que el proyecto estuviera debidamente protegido, por lo que el equipo del *Sims* trabajaba por separado del resto de la empresa con días de muchas horas que frecuentemente terminaban a la madrugada; la postura ejecutiva era que el juego tenía potencial, pero no era ni de cerca un éxito asegurado, por lo que el equipo se veía presionado para sacar demos y trabajar extra, luchando para justificar su existencia en la empresa.

Un ejemplo de la incómoda relación entre ejecutivos y desarrolladores: Charles London se sumó al equipo y, como primera tarea, se le asignaron diseñar el charco que dejan lxs sims en el piso cuando tienen la barra de vejiga llena y no llegan al baño. London hizo un charco hiperrealista, amarillo y marrón, semitransparente y con textura. Era profundamente asqueroso y fue muy mal recibido por el comité de EA, que estaba furioso. London lo cambió por un líquido azul, del mismo color que se usaba para simular fluidos en las publicidades de pañales y toallitas menstruales, y es por eso que hasta hoy lxs sims hacen pis celeste.

Para 1998, el caos empresarial se había asentado un poco. El equipo del *Sims* volvió a la oficina con el resto de la compañía y se sumó gente a sus filas, quedando conformado por algo así como una docena de personas de variados caminos profesionales y con edades que iban de los 25 a los 40 años. Aproximadamente el 40% de este equipo eran mujeres, entre ellas, Roxy Wolosenko y Claire Curtain, quienes, según Wright, fueron decisivas en el éxito del juego.

Lo que Wolosenko y Curtain notaron apenas llegaron al equipo fue que, si bien Wright había aumentado el rol de los habitantes del barrio digital, sus interacciones seguían siendo limitadas. "La gente no hacía casi nada, solo daba vueltas por ahí", explica Wolosenko. Eso era algo que iba a irritar a lxs jugadorxs, porque "en cuanto incorporás personas, la expectativa es que se comporten como personas". Para solucionarlo, desarrollaron un abanico de interacciones para lxs sims: abrazarse, hablar, jugar, bromear. Eran cosas simples que, sin embargo, profundizaban en la intuición que Wright y Doornbos habían tenido sobre lo fascinante del lado social del juego y abrían la puerta a seguir explorando ese aspecto. Wolosenko y Curtain insistieron en incorporar niñxs como "tipo de sim" y en que lxs sims pudieran tener hijxs, porque entendían que la gente iba a querer recrear sus propias familias. Y, quizás el aspecto más importante de todos, agregaron la posibilidad de que lxs sims desarrollaran relaciones a largo plazo entre sí y que estas determinaran el tipo de acciones posibles según el estadio de la relación.

La capacidad gráfica, sin embargo, era limitada, y al equipo le costaba mucho lograr que lxs sims expresaran emociones de manera efectiva y, sobre todo, genuina (¡las primeras versiones ni siquiera tenían manos!). ¿La solución? Traer a un mimo profesional para que modelara el lenguaje corporal de todo tipo de interacciones, lo que dio lugar a los movimientos acertados pero exagerados y caricaturescos que son característicos de lxs sims.

▪ ROMANCE TE QUIERO DAR

PRIMERA CITA ES LA TERCERA DE LAS EXPANSIONES DE *THE SIMS* Y QUIZÁ LA MÁS IMPORTANTE: FUE UNA DE LAS MÁS VENDIDAS, PERO ADEMÁS INTRODUJO ENORMES CAMBIOS A LA SERIE. PRIMERO, LXS SIMS PODÍAN SALIR DE SUS CASAS, YENDO A LOCALES DONDE TENER CITAS ROMÁNTICAS. Y SEGUNDO, AHORA LAS RELACIONES INTERSIM SE MEDÍAN SEGÚN DOS PARÁMETROS, "DIARIO" Y "DE VIDA". ASÍ, LXS SIMS CON UNA RELACIÓN LARGA PUEDEN PELEAR Y VOLVER A ARREGLARSE, Y LLEVA MÁS TIEMPO CONSOLIDAR UNA AMISTAD O UN AMOR, SUMANDO MUCHÍSIMA PROFUNDIDAD EN LA FORMA DE INTERACTUAR Y AUMENTANDO LA JUGABILIDAD A LARGO PLAZO.

NOVATOS. El tutorial consistía en una de las familias predeterminadas, Isabel y Roberto Novato.

EL CIUDADANO. Will Wright planeó el juego con cheats incorporados; rosebud!;!; era la fórmula para tener simoleones infinitos.

LA IDEA ORIGINAL DE WRIGHT DE UN SIMULADOR DE ARQUITECTURA HABÍA QUEDADO EN EL PASADO PARA CONVERTIRSE EN UN SIMULADOR DE VIDA.

Más vivos que nunca

La idea original de Wright de un simulador de arquitectura había quedado en el pasado para convertirse en un simulador de vida. Ya no se trataba de construir una casa para que sus habitantes digitales juzgaran si era buena o no sino de controlar las vidas de esxs habitantes y desarrollar un espacio, mantenerlo y mejorarlo como lo haría una persona en la vida real. Wright reformuló la pirámide de Maslow en ocho necesidades para sus sims (hambre, higiene, vejiga, comodidad, energía, social, diversión y habitación) que lxs jugadorxs deberían manejar. Todas ellas son afectadas por los objetos que lxs sims pueden comprar, pero para eso deben conseguir un trabajo. Una cama más cara, por ejemplo, satisface más eficientemente la barra de energía que una barata.

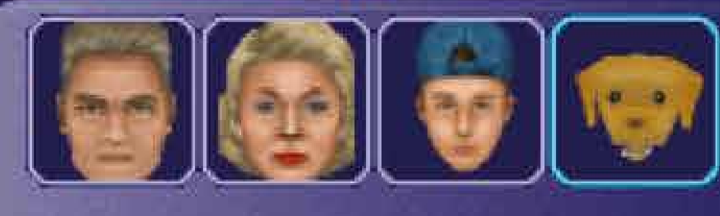
"Creo que la gente no se da cuenta de cuánto tiene de táctica y estrategia el manejo diario de sus vidas", explicaba Wright en una entrevista. Para que tu sim progrese en el trabajo y obtenga simoleones contantes y sonantes, tiene que tener amigxs y estar de buen humor, lo que significa irse a trabajar cada día con las barritas de necesidad completas, rellenarlas a la vuelta y dedicar tiempo a formar vínculos de amistad con otrxs sims (lo que requiere constancia a lo largo del tiempo; después de todo, "la amistad es como una planta: si no la cuidas, se marchita y muere", nos avisa el juego con ominosas llamadas telefónicas a la casa de nuestrx sim). Will Wright pensaba el *Sims* como una sátira del capitalismo y el consumo; como en el mundo real, la mejor forma de obtener dinero es teniendo las necesidades satisfechas, pero para lograr eso necesitamos dinero. Para Wright, navegar el juego sin cheats, micromanageando la vida de lxs sims para lograr construir una mansión y llenarla de cosas, muestra que "todos esos objetos terminan por ocupar todo tu tiempo mientras prometen ahorrarte tiempo".

Lingüística general

Ahora que la interacción social de lxs sims tenía un lugar tan prominente en el juego, era necesario que pudieran comunicarse; después de todo, pasan mucho tiempo hablando con sus vecinxs. El equipo de Wright no quería que hablaran inglés ni ningún otro idioma fácilmente identificable; primero, porque pensaban que escuchar el mismo número limitado de frases se volvería rápidamente irritante; y segundo, porque la ambigüedad idiomática permitiría a lxs jugadorxs imaginar sus propias historias (además, al ser algo no reconocible, las conversaciones entre sims podían ser generadas aleatoriamente sin que hubiera choques de sentido, lo que aligeraba muchísimo el trabajo de programarlas).

Para grabar las voces, prepararon guiones en Navajo y algunas lenguas de Europa del Este, pero a los actores y actrices les costaba interpretar y pronunciar el material. Dos de ellxs, Stephen Kearin y Gerri Lawlor, tenían experiencia improvisando y propusieron probar con un juego típico en el que lxs participantes tienen que contarse una historia usando solo sonidos sin sentido; de esos balbuceos nació el simlish. Los directores de sonido grabaron varias sesiones de impro y las recortaron y pegaron usándolas para crear el idioma que llegó a nuestras placas de audio. A lo largo de los años y las iteraciones de la serie, algunas palabras y frases se mantuvieron consistentes, como "sul sul", que es un saludo, "nooboo", que significa niñx, "dag dag" y "woohoo", etc., pero la mayoría de ▸▸







Needs
Hunger
Comfort
Hygiene
Bladder
Energy
Fun
Social
Room



los sonidos-palabras continúan indefinidos: eso también es parte de la propuesta del juego como trampolín para la creatividad de sus jugadores.

Lo-fi jazz radio: beats to build/buy to

La otra mitad del landscape sonoro fue la música, y especialmente la de los modos Construir y Comprar (el modo Vivir tiene sonido ambiente salvo que nuestrxs sims prendan la tele o la radio), que estuvo a cargo de Jerry Martin, director de audio de Maxis que ya había trabajado en varios soundtracks para el estudio. Martin había jugado algunos demos tempranos y tenía un brief de Wright: la música tenía que acompañar sin interponerse, tenía que funcionar para pasar horas construyendo, pero sin volverse tediosa, tenía que ser "relajante y contemplativa", y también animada pero sin puntos álgidos, porque la construcción de una casa no tiene grandes picos emocionales.

Martin enlistó a Marc Russo, saxofonista de los Doobie Brothers que además era en ese momento su vecino, y a John R. Burr, pianista de jazz y músico sesionista. Entre los tres crearon uno de los soundtracks más icónicos de la historia de los videojuegos: las seis piezas del modo Construir, que expondrían a miles de niñxs a los dulces tonos del jazz experimental por primera vez.

Al principio, Martin le dio algunas indicaciones abiertas a Russo (palabras sueltas, describiendo la vibra que quería transmitir) y este le devolvió varias composiciones de piano de las que Martin extraía algunas frases de aquí y allá. A Russo le costaba escribir algo que intencionalmente no llamara la atención, que funcionara como

> ENTRE LOS TRES CREARON UNO DE LOS SOUNDTRACKS MÁS ICÓNICOS DE LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS: LAS SEIS PIEZAS DEL MODO CONSTRUIR.

música de fondo. Así que agarraron las frases que Martin había seleccionado y se las pasaron a Burr, que las tomó como puntapié para componer. Sentado al piano, se dedicó a improvisar buscando algo que tuviera una "sensibilidad new age" y evocara sensaciones de esperanza, nostalgia, alegría teñida de tristeza, algo que se sintiera como un hogar. Con eso, desarrolló las piezas que escuchamos en el producto final, que, al no tener una estructura fuerte, tardaban más en volverse repetitivas, ideales para jugadores que pasarían horas y horas construyendo. Así, toda una generación se crió con un soundtrack new age que hoy sigue sonando: tiene más de 16 millones de reproducciones en Spotify.

▪ ¿CÓMO ESTÁS?

EL PLUMBOB: LA BIPIRÁMIDE HEXAGONAL O DODECAEDRO SÍMBOLO DEL *SIMS* Y DE LA GENTE QUE SE QUEDÓ SIN IDEAS PARA UNA FIESTA DE DISFRACES. ES UN INDICADOR DEL HUMOR DE NUESTRX SIM Y SU COLOR VARÍA DEL VERDE, CUANDO TODO VA JOYA, AL ROJO, CUANDO EL SIM QUIERE MORIR. EL NOMBRE VIENE DE "PLUM BOB", QUE EN INGLÉS SIGNIFICA "PLOMADA" Y ES LO QUE SE USA EN CONSTRUCCIÓN PARA DETERMINAR SI UNA VERTICAL ESTÁ A NIVEL; Y VIENE DEL LATIN "PLUMBUM", QUE SIGNIFICA PLOMO, MATERIAL QUE SE USABA ORIGINALMENTE PARA FABRICARLAS.

La décima musa

Para 1999, *The Sims* seguía en desarrollo, pero las cosas no andaban muy bien: nadie fuera del equipo creía en el proyecto y todxs entendían que la E3 de ese año iba a ser decisiva: o generaban interés en el juego o se acababa lo que se daba. EA, claro, no hizo nada para ayudar; el *Sims* tenía un stand alejado del escenario principal, no había publicidad y ni siquiera aparecía en el video con los tráilers del estudio.

En los años de desarrollo previos a la conferencia, una de los debates más dados por el equipo era sobre permitir o no relaciones homosexuales en el juego. La pretensión de una simulación amplia que modelara la vida hacía obvia la respuesta: si las personas existen, también existen lxs gays. Pero a nivel social, esto seguía siendo "controversial" y el equipo no se animaba a armar mucho revuelo y molestar las sensibilidades conservadoras de sus ejecutivos cuando el juego entero estaba en riesgo. Después de muchas idas y venidas al respecto, cada una de las cuales implicó modificaciones en el código y en la biblia del juego, se decidieron por no incluirlas.

Seis meses antes de la E3 de 1999, Patrick J. Barrett III se unió al equipo del *Sims*. Era un joven programador y nadie tenía mucho tiempo para explicarle nada, por lo que lo pusieron a codear partes de la IA que regulaba las dinámicas de relación entre sims. Para eso, le dieron un documento explicativo y lo dejaron hacer la suya… sin darse cuenta de que el documento era viejo y todavía incluía como válidos los romances entre sims del mismo sexo. Cuando Wright revisó el trabajo, dijo que le gustaba el código y nadie más discutió. Por eso, el código gay todavía existía cuando le pidieron a Barrett que armara un demo del juego para mostrar en la E3. Serían tres escenas, una de ellas una boda, y estarían preguionadas. Pero Barrett no tuvo tiempo de codear a todxs lxs sims que asistirían a la boda, por lo que varios estaban en modo random para cuando llegaron a la conferencia. Y el primer día del show varios miembros del equipo, rodeados de un grupo de asistentes y periodistas, presenciaron como en el demo dos sims mujeres se besaban apasionadamente. Su código no estaba sobre rieles y durante la boda se habían enamorado, culminando en un chape que se convirtió en el talking point de la conferencia y la industria. Ahora el *Sims* estaba en todos lados y no había forma de que EA lo cancelara antes de largar.

Para un sim no hay nada mejor que otro sim

Finalmente, después de un arduo camino, el 4 de febrero de 2000 *The Sims* veía la luz. Dos años más tarde había vendido más de 6,3 millones de copias, convirtiéndose en el juego de PC más vendido de la historia. Le siguieron siete expansiones (que traían nuevas posibilidades de interacción para lxs sims, nuevas locaciones y nuevos objetos y opciones de construcción) y fue el inicio de una serie de juegos que se convirtió en (y sigue siendo) una de las mayores franquicias de la industria.

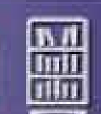
La magia del *Sims* es su premisa, que de tan mundana se vuelve existencial, que al no tener objetivos lo abarca todo. Simular la vida es preguntarse qué significa ser una persona y Will Wright no quería que la única respuesta fuera comprar y sobrevivir; por eso nos dio las herramientas para imaginar *cualquier otra cosa*: construir un castillo, explorar nuestros deseos queers, poner un piano en la cocina, atrapar vecinxs en una pileta, aprender a pintar, formar una familia. Imaginar. Frente a un mundo que demanda productividad y resultados, el *Sims* nos recuerda que jugar vale la pena en sí mismo.

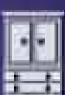
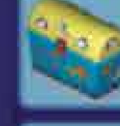


UN AMIGO ES UNA LUZ. La amistad es como una planta: si no la cuidas, se marchita y muere.



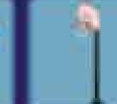
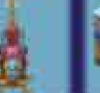


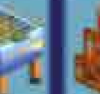
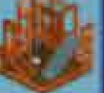





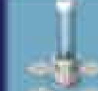


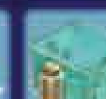












PT.3

GUÍA REPLAY DE MARQUESINAS ARGENTINAS

En esta entrega presentamos dos grupos muy distintos pero igualmente interesantes. Versiones simples pero no por eso menos originales de autor desconocido y las versiones complejas con mucha información y detalle que nos regalaba Ana María.

REVERSIÓN: UNA BUENA ALTERNATIVA DE LA MARQUESINA ORIGINAL DEL ARCADE DE NINTENDO.



DONKEYJUNIOR AUTOR X | 0015>XXX005DKJ-FD

COLOR: EN ESTE CASO, PODRÍAMOS AFIRMAR QUE NOS ENCONTRAMOS ANTE UNA VERSIÓN UN POCO MÁS HUMILDE QUE LA DEL *GYRUSS* ORIGINAL, PERO NO POR ESO MENOS COLORIDA.



GYRUSS AUTOR X | 0016>XXX006GYR-FD

ANTIYANKI: JUEGAZO CON EL CUAL HEMOS DAÑADO BASTANTES BOTONES, Y TENEMOS UNA MARQUESINA MUCHO MÁS HUMANA Y MENOS YANKI QUE LA ORIGINAL.



HYPER OLYMPIC 85 AUTOR X | 0017>XXX007HYO-FD

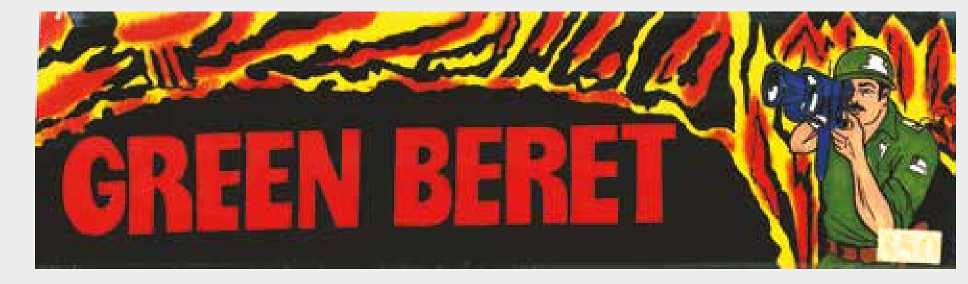
MISMO ESPÍRITU: ANA MARÍA NOS DA UNA REVERSIÓN CON SU MIRADA. MISMOS ELEMENTOS, REFORMULADOS.



PITFALL AUTOR X | 0018>ANA11PIT-FD

SI TENÉS ALGÚN MATERIAL DE MARQUESINAS PARA COMPARTIR, POR FAVOR COMUNICATE A: CORREO@REVISTAREPLAY.COM.AR

RAPIDITA: TIPOGRÁFICAMENTE MALA, Y ESTILÍSTICAMENTE DESPROLIJA QUIZÁS.



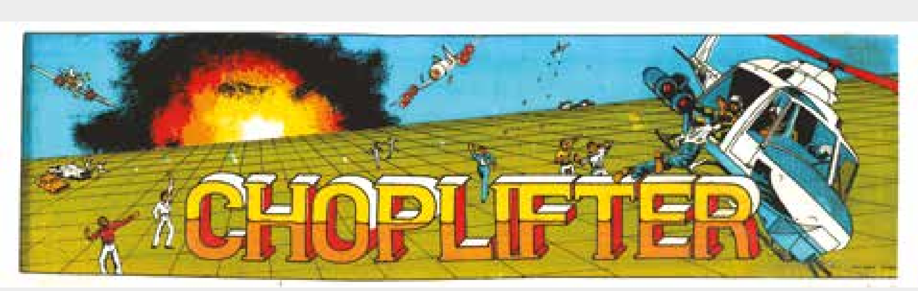
GREEN BERET AUTOR X |  0019>XXX008GBT-FD

POR LO QUE PAGABA: ALGÚN ALMA BUENA QUE TRABAJÓ CON EL FAMOSO ARGARAÑAZ QUE DEJÓ COLGADA A ANA MARÍA CON SUS PAGOS SE MANDÓ ESTA VERSIÓN UN POCO MÁS HUMILDE DEL *GUNSMOKE*.



GUNSMOKE AUTOR X | 0020>XXX009GNS-FD

BELLEZA: ANA MARÍA EN PLENA POTENCIA. MÁS INTERESANTE, DINÁMICA Y FUTURISTA QUE LA ORIGINAL. PODEMOS VER A UN SÍMIL TONY MANERO LEVANTANDO LA MANO/ BAILANDO AL MISMO TIEMPO. LOCURA.



ANA MARÍA CHOPLIFTER | 0021>ANA012CHL-FD

MINIMALISTA: MÁS SIMPLE PERO NO POR ESO MENOS CUIDADA Y TRABAJADA ESTA VERSIÓN DE 1942 DE ANA MARÍA.



ANA MARÍA 1942 | 0022>ANA013M42-FD

TAMBIÉN VALE: PRÁCTICAMENTE IDÉNTICA A LA ORIGINAL, PERO AGREGADA LA MARCA ENJOY.



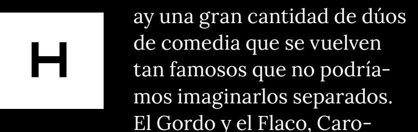
KUNG FU MASTER AUTOR X | 0023>XXX010KFM-FD



LO BEAVISMANEARON

Beavis, Butt-Head y el misterio de la muerte en el baño.

POR GBOT


Hay una gran cantidad de dúos de comedia que se vuelven tan famosos que no podríamos imaginarlos separados. El Gordo y el Flaco, Carozo y Narizota y, por supuesto, Beavis y Butt-Head. Sin embargo, a veces surgen diferencias, imprevistos, envidias, fuertes peleas y hasta escenas de violencia entre los integrantes y los dúos se desintegran. Beavis y Butt-Head gozaron de una gran popularidad como dúo en los 90 y desaparecieron de los medios con el tiempo, pero siempre estuvieron juntos sin mayores problemas..., o eso pensábamos. Resulta que el *Beavis & Butt-Head: Virtual Stupidity*, un videojuego point-and-click para PC no tan conocido, esconde una de las mayores escenas de traición en la historia de los dúos: un asesinato brutal, completamente sorpresivo para todos, en especial para el pobre Beavis, que solo llega a decir "¡AGH!" tras ser apuntado por su amigo de toda la vida.

Por supuesto, semejante escena de traición y violencia no podía estar al descubierto en el videojuego, así que el desarrollador escondió la acción detrás de una serie de pasos que difícilmente lxs jugadores ejecutarían por casualidad. Para hacer esta casi Fatality, tenés que ir hasta el baño de la cafetería. Una vez ahí, elegí el ícono del pie y hacé clic en las tres partes del espejo que marcamos con rojo en la imagen, de arriba abajo (asegurate de que el ícono del puntero parpadea las tres veces después de cliquear). Una vez que cliqueaste las tres, hacé clic en el grafiti de la calavera que está en la puerta del baño (la que marcamos en azul en la imagen). Si seguiste bien los pasos, Butt-Head va a sacar una escopeta con la que va a apuntar a su camarada, a su amigo, a su par. Y con un "FUCK YOU, BEAVIS!", va a tirar del gatillo, deshaciendo la cabeza del rubio de un escopetazo.

El cuerpo sin cabeza de Beavis cae hacia adelante, en un charco de sangre. El cadáver yace inmóvil y lo único que atina a decir el traidor de la escopeta es "pelotudo" ("*Dumbass*"). ¿Habrá sido la envidia de ser el segundo en el título del dúo? ¿El enojo de haber pasado a la historia con un nombre que significa "cabeza de culo"? ¿Cuál fue la verdadera razón de la desaparición del dúo? Solo surgen más y más interrogantes sobre la verdad de lo que pasó en ese baño.

> ¿CUÁL FUE LA VERDADERA RAZÓN DE LA DESAPARICIÓN DEL DÚO? SOLO SURGEN MÁS Y MÁS INTERROGANTES SOBRE LA VERDAD DE LOQUE PASÓ EN ESE BAÑO.

Aunque, pensándolo bien, este es un juego en el que podemos tirar una bomba nuclear y carnear a un tipo disfrazado de vaca, así que quizá no tenga mucho sentido andar buscando explicaciones lógicas.

